



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

KONSERVASI AREA PELABUHAN SUNGAI KALIMAS (INTEGRASI RENCANA PEMKOT SESUAI POTENSI PEMUKIMAN MASYARAKAT SURABAYA)

NABILAH FILDZAH DZUL-QO'DAH
3212 100 098

DOSEN PEMBIMBING:
IR. ANDY MAPPAJAYA, M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

KALIMAS RIVER PORT AREA CONSERVATION (INTEGRATION CITY GOVERNMENT PLANNING ACCORDING TO THE COMMUNITY SETTLEMENT POTENTIAL IN SURABAYA)

NABILAH FILDZAH DZUL-QO'DAH
3212 100 098

SUPERVISOR:
IR. ANDY MAPPAJAYA, M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

LEMBAR PENGESAHAN

**KONSERVASI AREA PELABUHAN SUNGAI KALIMAS
(INTEGRASI RENCANA PEMKOT SESUAI POTENSI PEMUKIMAN
MASYARAKAT SURABAYA)**



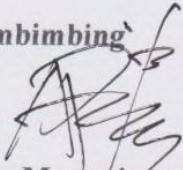
Disusun oleh :

NABILAH FILDZAH DZUL-QO'DAH
NRP : 3212 100 098

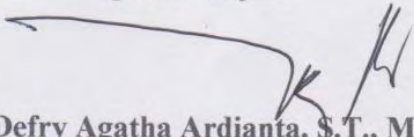
Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 15 Juni 2016
Nilai : AB

Mengetahui

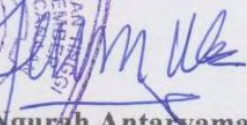
Pembimbing


Ir. Andy Mappajaya, M.T.
NIP. 19670431994021001

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.
NIP. 198008252006041004



Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. I Gusti Ngurah Antarvama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT , karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan judul “Konservasi Area Pelabuhan Sungai Kalimas Surabaya (Integrasi Rencana Pemerintah Kota sesuai Potensi Pemukiman Masyarakat Surabaya”. Dalam Penyusunan Proposal Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari kesulitan-kesulitan dan masalah, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak maka kesulitan-kesulitan dan masalah tersebut dapat teratasi.

Untuk itu pada kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Yang terhormat Bapak Ketua Jurusan Arsitektur, Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D
2. Yang saya hormati Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T, selaku dosen koordinator mata kuliah Proposal Tugas Akhir.
3. Yang saya hormati Andy Mappajaya, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing penulis yang senantiasa bersabar dalam membimbing serta memberikan saran dan kritik untuk karya Proposal Tugas Akhir penulis
4. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebut satu per satu

Sangat disadari dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan waktu penyusunan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya tulis ini. akhir kata semoga karya tulis Proposal Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, Juni 2016

Penulis

ABSTRAK
KONSERVASI AREA PELABUHAN SUNGAI KALIMAS
(INTEGRASI RENCANA PEMKOT SESUAI POTENSI PEMUKIMAN
MASYARAKAT SURABAYA)

Oleh

Nabilah Fildzah Dzul-Qo'dah

NRP : 3212 100 098

Kalimas (Sungai Mas) adalah denyut nadi utama kehidupan warga Surabaya. Dalam sejarahnya, Muara Kali Mas merupakan pelabuhan dagang tradisional Surabaya yang telah digunakan sejak ratusan tahun silam. Selain sisi ekonomi itu, Kalimas juga menyimpan nilai heroisme tempo dulu.

Semenjak penguasaan VOC, Kalimas menjadi salah satu sarana transportasi air yang begitu ramai hingga menjulur jauh ke kawasan tengah kota. Karena itu, pertumbuhan kota masa itu seolah mengikuti denyut kehidupan di Kalimas. Permukiman dan perniagaan tumbuh pesat di tepi sungai.

Lambat laun setelah masa kemerdekaan Negara Indonesia, sebagian kawasan Kalimas mulai tak tersentuh pembangunan. Kawasan itu menjadi ditinggalkan hingga menjadi kumuh. Hal ini terjadi seiring menggeliatnya infrastruktur dan permukiman yang tersebar di penjuru kota.

Konservasi Area Pelabuhan Sungai Kalimas Surabaya adalah salah satu upaya menghidupkan kembali Kalimas mendukung salah satu titik potensial revitalisasi Kalimas sehingga upaya tersebut terintegrasi dengan rencana pemerintah kota. Konservasi terdiri dari beberapa cara pelestarian yang kemudian diaplikasikan menyesuaikan kebutuhan masyarakat dan visi Surabaya. Harapannya ke depan secara menyeluruh terintegrasi sepanjang kawasan sungai Kalimas dan sekitarnya kembali menggeliat, hidup, dan berperan mendorong pembangunan Surabaya.

Kata kunci : Kalimas, Konservasi

ABSTRACT
KALIMAS RIVER PORT AREA CONSERVATION (INTEGRATION CITY
GOVERNMENT PLANNING ACCORDING TO THE COMMUNITY SETTLEMENT
POTENTIAL IN SURABAYA)

By
Nabilah Fildzah Dzul-Qo'dah
NRP : 3212 100 098

Kalimas (Sungai Mas) is the pulse of life for Surabaya citizens. Historically, Muara Kali Mas Estuary is a traditional trading port of Surabaya that has been used since hundreds of years ago. In addition to the economic side, Kalimas also store the value of heroism of the past.

Since the authorization of VOC, Kalimas be one of water transportation that so crowded to protrude further into the downtown area. Therefore the future growth of the city seemed to follow the pulse of life in Kalimas. Settlement and commerce grew rapidly on the riverbank.

Gradually after the independence of the Republic of Indonesia, some areas of Kalimas untouched construction. The area was to be left until become derelict. This happens as shoot up of infrastructure and settlements scattered throughout the city.

Kalimas River Port Area Conservation is one of the efforts to revive Kalimas favor one potential point of revitalization Kalimas so that these efforts are integrated with the city government's plan. Conservation consists ways of preservation then applied to suit the needs of society and the vision of Surabaya. Hope for the future thoroughly integrated throughout the Kalimas River and surrounding active, live and play a role to encourage the development of Surabaya.

Kata kunci : Kalimas, Konservasi

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viiiv
Pendahuluan.....	Error! Bookmark not defined.
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	3
I. 3 Permasalahan dan Kriteria Desain	5
Program Desain.....	7
II. 1 Rekapitulasi Program Ruang	7
II.2 Deskripsi Tapak	11
Pendekatan dan Metode Desain	16
III. 1 Pendekatan Desain	16
III.2 Metoda Desain.....	19
Konsep Desain	23
Eksplorasi Formal	23
Eksplorasi Teknis	32
Desain	33
Eksplorasi Formal	33
Kesimpulan	44
DAFTAR PUSTAKA	45
Biografi.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kalimas Tempo Dulu	1
Gambar 2 Kalimas Yang Terlupakan	2
Gambar 4 Pembangunan Oleh Pemkot	4
Gambar 5 Kunci Utama Ruang Publik	6
Gambar 6 Aktivitas Pengelola	9
Gambar 7 Aktivitas Pengunjung	9
Gambar 8 Aktivitas Penjual	10
Gambar 9 Program Ruang	10
Gambar 10 Pemetaan Kota Di Bawah Kekuasaan Belanda Tahun 1677	11
Gambar 11 Revitalisasi Bantaran Sungai Kalimas Pada 9 Titik Potensial	11
Gambar 12 Surabaya Kota Pelabuhan (Havenstat)	12
Gambar 13 Peta Kota Bawah	12
Gambar 14 Deskripsi Layering Peristiwa	13
Gambar 15 Kondisi Tapak	13
Gambar 16 Festival Di Kalimas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17 Superimpose Aktivitas Selama 24 Jam	15
Gambar 18 Diagram Perda Pelestarian	16
Gambar 19 Designing By Programming	19
Gambar 21 Matriks Indeks Informasi	21
Gambar 22 Diagram Konsep Objek Meeting Point	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23. Ilustrasi Penataan Kalimas	23
Gambar 24 Diagram Pemetaan	24
Gambar 25 RTRW Surabaya	24
Gambar 26 Aturan GSS	24
Gambar 31 Kepemilikan Bangunan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32 Keadaan Bangunan	26
Gambar 33 Penggunaan Bangunan	27
Gambar 34 Tinggi Bangunan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 35 Diagram Potongan Superimpose	28
Gambar 36 Diagram Pemetaan	28
Gambar 37 Diagram Konsep	29

Pendahuluan

I.1 Latar Belakang



Gambar 1. Kalimas Tempo Dulu

Dari sejarah yang kita ketahui, Surabaya memiliki Sungai Kalimas yang merupakan denyut nadi yang mengalir kehidupan warga Surabaya. Kondisi tersebut sudah berlangsung sejak beberapa abad silam. Pada masa kolonial Belanda (abad 19-20), kawasan sungai kolonial sangat berperan penting dalam memacu perkembangan Surabaya sebagai Kota pelabuhan dan pusat perdagangan. Disebut Kota Pelabuhan karena salah satu penyebabnya adalah sungai kalimas ini juga menjadi jalur utama menuju dan dari pelabuhan Tanjung Perak yang berfungsi sebagai kolektor dan distributor barang dari dan ke Kawasan Timur Indonesia. Hilir mudik sampan dan perahu kecil mengangkut barang komoditi dan ikan-ikan hasil tangkapan nelayan dari pelabuhan Tanjung Perak. Mereka membawa masuk komoditi tersebut ke daerah pedalaman kota, mulai dari Kembang Jepun hingga ke

daerah Kayun. Sebagai sarana transportasi sungai, aktivitas perdagangan terus berjalan di daerah Kalimas tersebut seperti yang digambarkan sebelumnya tidak hanya di sekitar laut, geliat kehidupan perekonomian di Kalimas juga menjulur jauh ke kawasan tengah kota, mulai daerah Jembatan Merah, hingga Kayun.

Karena itu, pertumbuhan kota masa itu seolah mengikuti denyut kehidupan di Kalimas. Permukiman dan perniagaan tumbuh pesat di tepi sungai. Pemerintah kolonial pun menjadikan Kalimas sebagai daya pikat pertumbuhan kota. Kawasan perekonomian dibangun di wilayah utara, yaitu kawasan pecinan (Kembang Jepun, Kapasan), perdagangan, perkantoran, pemerintahan, hingga permukiman. Kampung-kampung pun bertumbuhan di sekitar Kalimas yang kala itu masih bisa menjadi sumber air bersih bagi warga kota. Misalnya, di kawasan Peneleh, Kayun, Gentengkali,



Gambar 2 Kalimas yang terlupakan

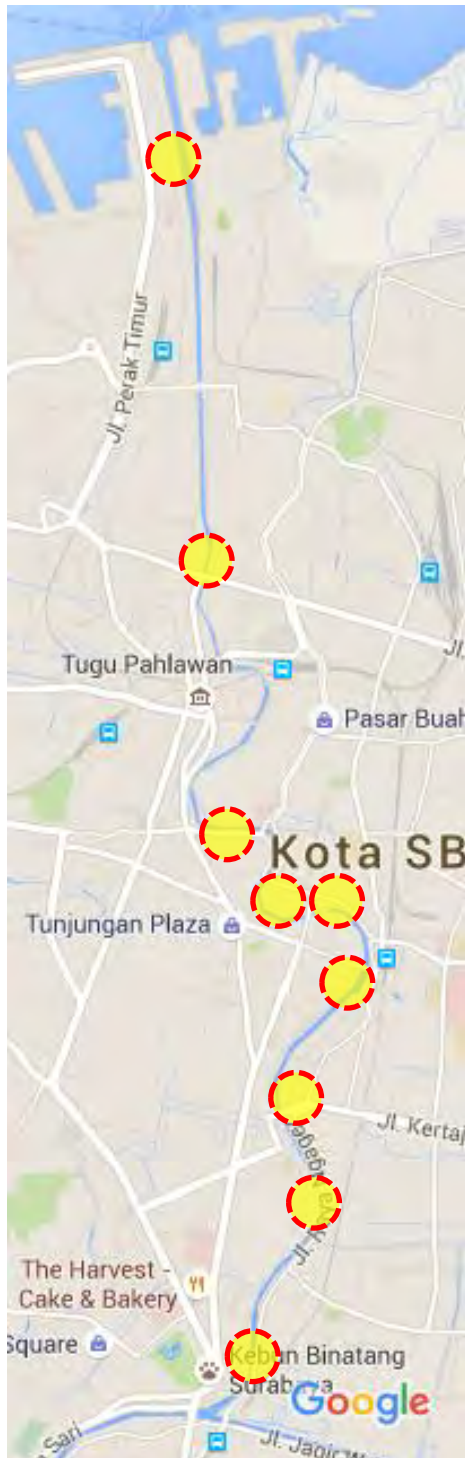
hingga Ngagel. Gedung-gedung dan perkampungan tua (yang sekarang kebanyakan menjadi bangunan cagar budaya) juga bisa disaksikan di kawasan sepanjang Kalimas.

Selanjutnya setelah masa kemerdekaan Negara Indonesia, pemerintahan Republik Indonesia melakukan pembangunan demi pembangunan yang terus dilaksanakan. Khusus di Surabaya, pertumbuhan perekonomian tak lagi berpusat di Kalimas. Hal ini terjadi seiring menggeliatnya infrastruktur dan permukiman yang tersebar di penjuru kota. Lambat laun, sebagian kawasan Kalimas mulai tak tersentuh pembangunan. Kawasan itu menjadi ditinggalkan hingga menjadi kumuh.

Kalimas adalah pecahan sungai Brantas yang berhulu di Kota Mojokerto, mengalir ke arah timur laut dan bermuara di Surabaya, menuju Selat Madura). Di beberapa tempat Kalimas menjadi batas alam Kabupaten Sidoarjo dengan Kabupaten Gresik. Sungai ini berkelok-kelok sepanjang 12 kilometer membelah Kota Surabaya. Lebar sungai itu bervariasi, antara 20-35 meter.

Kedalaman airnya juga berbeda-beda, mulai 1-3 meter. Dalam perjalanannya menuju muara, Kalimas melintasi 8 Kecamatan dan 15 Kelurahan. Yaitu, Kelurahan Ngagel dan Kelurahan Darmo (Kecamatan Wonokromo); Kelurahan Keputran (Kecamatan Tegalsari); Kelurahan Gubeng dan Kelurahan Pacarkeling (Kecamatan Gubeng); Kelurahan Genteng, Kelurahan Embong Kaliasin, dan Kelurahan Ketabang (Kecamatan Genteng); Kelurahan Alun-Alun Contong (Kecamatan Bubutan); Kelurahan Bongkaran, Kelurahan Krembangan Utara, Kelurahan Nyamplungan, dan Kelurahan Perak Utara (Kecamatan Pabean Cantikan); Kelurahan Krembangan Selatan (Kecamatan Krembangan); serta Kelurahan Ujung (Kecamatan Semampir). Karakteristik Kalimas yang melintasi masing-masing daerah itu berbeda-beda, sesuai situasi dan kondisi masyarakat di sisi sungai tersebut. Misalnya, daerah dengan ciri khas permukiman yang kuat atau ciri khas perniagaan yang menonjol.

I.2 Isu dan Konteks Desain



Gambar 3 Titik Potensial Revitalisasi

Sesuai yang dijelaskan pada latar belakang sebelumnya, Kalimas yang awalnya sebagai urat nadi perekonomian masyarakat Surabaya mulai ditinggalkan. Kawasan sekitar Sungai Kalimas Surabaya adalah salah satu kawasan kota yang mengalami kondisi penurunan produktifitas sehingga perlu memacu perkembangan Surabaya sebagai kota pelabuhan dan kota perdagangan. Dengan menghidupkan kembali transportasi sungai di Kalimas, potensi bidang perdagangan dan pariwisata di sekitar kalimas akan meningkat. Peluang yang dimanfaatkan untuk pengembangan Surabaya sebagai kota perdagangan adalah karena (a) Memiliki fasilitas perbelanjaan yang lokasinya berdekatan dengan Sungai Kalimas ; (b) memiliki Pelabuhan Tanjung Perak yang terus berkembang ; (c) memiliki pelabuhan tradisional yaitu Pelabuhan kalimas yang berada di ujung utara Sungai Kalimas; (d) memiliki kawasan Pantai yang berpotensi bagi pengembangan waterfront city;

Perbaikan yang perlu dilakukan tidak hanya dari Kalimas saja, tetapi juga infrastruktur dan fasilitas yang mendukung di sekitarnya. Dari beberapa titik spot pengembangan Kalimas yaitu: Kawasan Pintu Jagir, Kawasan tepi Sungai Ngagel, Kawasann tepi Sungai Pasar Bunga Kayun, Kawasan Tepi Sungai Monkasel dan Plasa Surabaya, Sudut Taman Prestasi, Taman Siswa, Kawasan Sekitar Jembatan Peneleh, Kawasan sekitar Jembatan Jagalan, Kawasan tepi



Gambar 4 Pembangunan oleh Pemkot

Jembatan Merah, Kawasan tepi Sungai Petekan dan Muara Kalimas.

Pada titik-titik spot koridor Kalimas tersebut serangkaian pembangunan, revitalisasi, dan upaya mempercantik telah dilakukan oleh Pemerintah Surabaya. Hasilnya sejatinya cukup signifikan. Namun, tentu itu belum cukup pembangunan-pembangunan akan terus dilaksanakan untuk memperkuat denyut kehidupan di Kalimas. Harapannya, sungai yang pernah menjadi denyut nadi kota itu kembali menggeliat, hidup, dan berperan mendorong pembangunan Surabaya, kota terbesar nomor dua di Indonesia ini .(Dok. Lingkungan Kawasan Sungai Kalimas Surabaya, Pemkot Surabaya 2008)

Kesimpulan isu: *Potensi yang dapat dibangkitkan kembali bagi Surabaya yaitu menghidupkan kembali koridor Sungai Kalimas dan infrastruktur di sekitar kawasan.*

I. 3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Dengan judul objek desain Konservasi Kawasan Area Pelabuhan Sungai Kalimas: Mengintegrasikan Rencana Pemerintah Kota Sesuai Potensi Pemukiman Masyarakat Surabaya, merupakan respon arsitektural dari keadaan sebuah kawasan koridor kalimas bersejarah yang semakin tertinggalkan.

Maka, objek ini dimaknai sebagai Spirit of Place yang dijelaskan yaitu dapat timbul oleh atribut-atribut yang berdasar pada aspek-aspek lingkungan alamiah dan buatan termasuk di dalamnya adalah eksplorasi budaya, wujud-wujud akibat sejarah sosial dan tempat seperti artefak budaya serta pengalaman batin/visualisasi yang diakibatkan oleh interaksi antara budaya dan bentang alam (Garnham, 1985). Dimana sejarah akan Sungai Kalimas yang sebagai urat nadi baik di bidang perekonomian, sosial dan budaya Kota Surabaya dapat dimaknai dalam kondisi sekarang.

Visi utama objek adalah sebagai meeting point masyarakat Surabaya (pekerja, warga sekitar lahan hingga pedagang) maupun wisatawan (pembeli, penziarah, turis baik domestik dan mancanegara) dapat menampung kegiatan baik komersil, rekreasi juga edukatif. Konservasi kawasan koridor yang menghadap Sungai Kalimas tetap dipertahankan sebagai kawasan cagar budaya dimaknai sesuai dengan kondisi sekarang sehingga dapat diciptakan ruang terbuka baru maupun

ditambahkannya bangunan dan konstruksi yang diperkuat hingga dipercantiknya wajah bangunan pada koridor sesuai kebutuhan masyarakat sehingga sejarah maupun kehidupan masyarakat Surabaya sebagai Kota perdagangan dan pelabuhan dapat dimaknai dan dinikmati seluruh warga kota dan wisatawan yang datang.

KRITERIA DESAIN

Dari metode desain yang digunakan diperoleh tujuan dari objek rancang yang kemudian diaplikasikan ke dalam konsep rancangan. Point-point yang didapatkan dari penggunaan sistem Programming & Designing dari William Pena adalah:

- Bagaimana menghadirkan kembali kawasan Kalimas Udik menjadi kawasan yang responsif terhadap perkembangan kota, juga menaikkan nilai-nilai kelayakan visual yang terdapat di dalamnya tetapi juga dapat mempertahankan sifatnya sebagai kawasan ekonomi dan perdagangan.
- Objek rancang tidak hanya memiliki fungsi sebagai integrasi rencana pemerintah kota dan potensi pemukimas masyarakat, tapi juga sebagai ruang bersama yang bisa dijadikan sebagai sarana rekreasi dan juga edukasi.

Dengan adanya tujuan dari objek serta hasil analisis site maka mengarah pada konsep sebagai ruang publik yang dapat membangkitkan nilai historis dari pelabuhan lama

Kalimas tersebut. Dengan bentukan lahan yang berupa koridor serta superimpose dari fungsi bangunan (revitalisasi) maka teori Jahn Gehl (1965) Cities for People tepat menjadi dasar konsep merancang dimana warga kota pada dasarnya mempunyai hasrat untuk melakukan aktivitas publik atau interaksi sosial secara sukarela pada ruang-ruang publik, termasuk jalur pedestrian sebagai ruang publik. Kata kunci dari merancang ruang publik dijelaskan:

1. Protection
Proteksi dari kecelakaan, kriminalitas dan peng- alaman tidak menyenangkan.
2. Comfort
Kemungkinan untuk ber- jalan, menetap, duduk, melihat, menikmati pemandangan, mengobrol hingga aktivitas relaksasi/ bermain yang lainnya
3. Enjoyment
Dari skala bangunan dan manusia, kemungkinan menikmati ruang publik dengan iklimnya serta nilai estetis rancangan yang dapat dinikmati.

DESIGNING / DETAILING THE PUBLIC SPACES A KEY WORD LIST			
P R O T E C T I O N	1. Protection against Traffic & Accidents <ul style="list-style-type: none"> - traffic accidents - flow of traffic - other accidents 	2. Protection against crime & violence (feeling of safety) <ul style="list-style-type: none"> - loiter in / used - streetlife - (streetwatchers) - overlapping functions in space & time 	3. Protection against unpleasant sense experiences <ul style="list-style-type: none"> - wind / draft - rain / snow - cold / heat - pollution - dust, glass, noise
	4. Possibilities for WALKING <ul style="list-style-type: none"> - room for walking - interesting layout of streets - interesting facades - no obstacles - good surfaces 	5. Possibilities for STANDING / STAYING <ul style="list-style-type: none"> - attractive edges - edge effects - defined spots for staying - supports for staying 	6. Possibilities for SITTING <ul style="list-style-type: none"> - zones for sitting - maximizing advantages - primary and secondary sitting possibilities - benches for resting
	7. Possibilities to SEE <ul style="list-style-type: none"> - varying distances - unobstructed views - interesting views - lighting (re)enrichment 	8. Possibilities for HEARING / TALKING <ul style="list-style-type: none"> - low noise level - bench arrangement (talkispace) 	9. Possibilities for PLAY / UNFOLDING / ACTIVITIES <ul style="list-style-type: none"> - invitation to physical activities, play unfolding & entertainment - day & night and summer & winter
E N J O Y M E N T	10. Scale <ul style="list-style-type: none"> - dimensioning of buildings & squares in observance of the important human dimensions related to various movements, size & behaviour 	11. Possibilities for enjoying positive aspects of climate <ul style="list-style-type: none"> - sun / shade - warmth / coolness - breeze / ventilation 	12. Aesthetic quality / positive sense-experiences <ul style="list-style-type: none"> - good design & good detailing - views / vistas - trees, plants, water

Gambar 5 Kunci utama ruang publik

Program Desain

II. 1 Rekapitulasi Program Ruang

No.	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Luas @ruang (m ²)	Luas total (m ²)
Fasilitas Jual Beli					1680
1	Ruang Jual Beli	2 Orang /Kios	300	8	1200
2	Sirkulasi Jual Beli	20% Ruang Jual beli	-	-	480
Fasilitas Eksibisi					580
3	Ruang Ekshibisi		3	100	300
4	Gudang		1	30	30
5	Lorong Visual		5	50	250
Fasilitas Pengelola					160
6	Lobby	30 orang	1	10	10
7	Ruang Manajer	1 orang	1	15	15
8	Ruang Administrasi	1 orang	1	5,5	5,5
9	Ruang Rapat	10 orang	1	20	20
10	Ruang Informasi	10 orang	1	55	55
11	Ruang Kontrol	4 orang	1	12	12
12	Ruang Staff	4 orang	1	15	15
13	Sirkulasi	20%	-	-	26,5
Fasilitas Makan					382
14	Ruang Makan	200	1	150	300
15	Sirkulasi	20%	1	30	30
16	Dapur	0,5m ² /seat	1	50	50
17	Kasir	2m ² /orang	1	2	2
Fasilitas penginapan					628,4

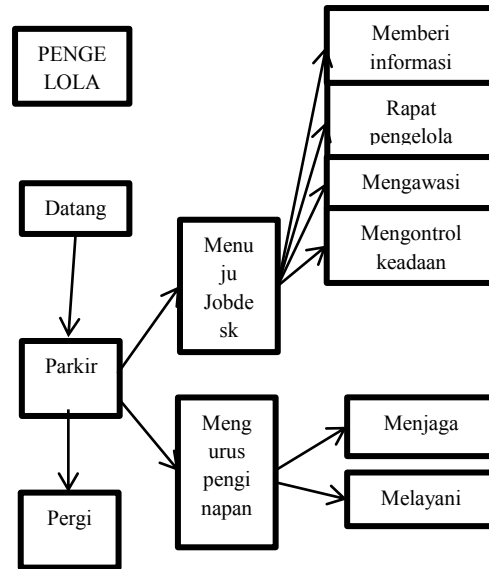
18	Lobby	30 orang	1	1	10
19	Ruang Tamu	4 orang	24	9	108
20	Ruang Tidur	4 orang	24	15	180
21	Kamar Mandi	1 orang	24	1,35	16,2
Servis Plumbing					195,3
22	Janitor	-	7	7,5	52,5
23	Toilet	WC =	7	10,4	72,8
24	Shaftt air		1	1	7
25	Ruang pompa		1	30	30
26	Sirkulasi	20% Ruang Plumbing	1	33	33
Servis Loading					627,6
27	Gudang	-	1	30	30
28	Loading Dock	10 mobil	3	450	450
29	Ruang Pengelola Sampah	4 orang	1	9	9
30	Loading Dock Sampah	1 mobil	1	15	15
31	Sirkulasi		1	104,6	104,6
Servis ME					97,2
32	Ruang ME		1	20	20
33	Ruang Genset		1	30	30
34	Shaft Listrik		7	1	7
35	Ruang Keamanan		4	6	24
36	Sirkulasi			16,2	16,2

LUAS TOTAL = 4349,5m²

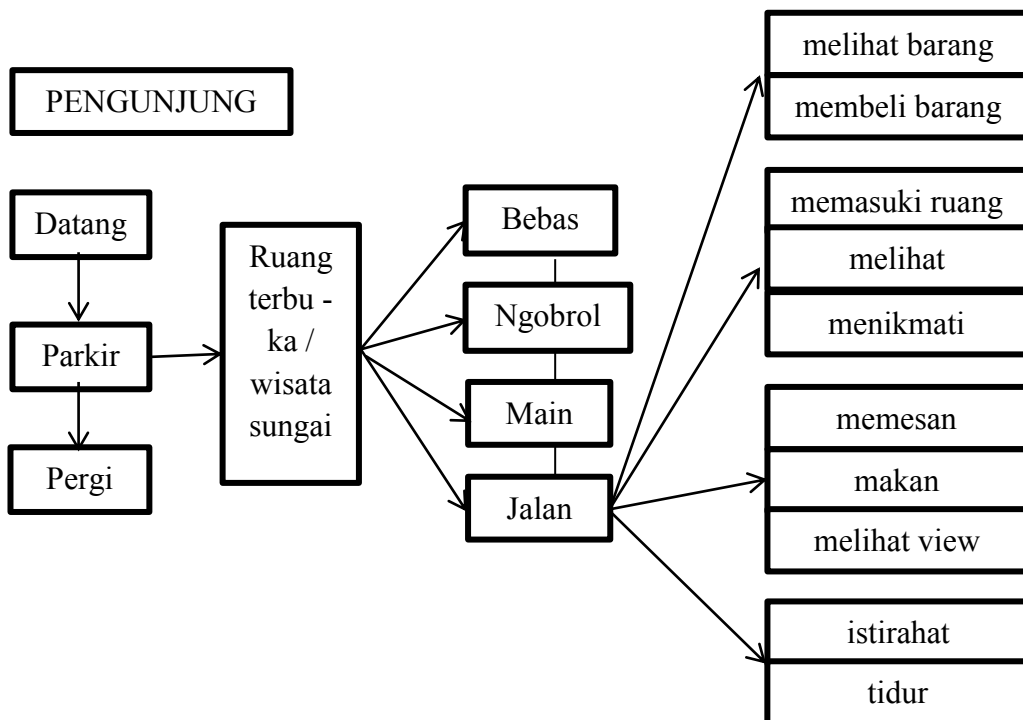
LUAS RUANG TERBUKA = 2000m²

Subjek dari Kalimas Kembali adalah:

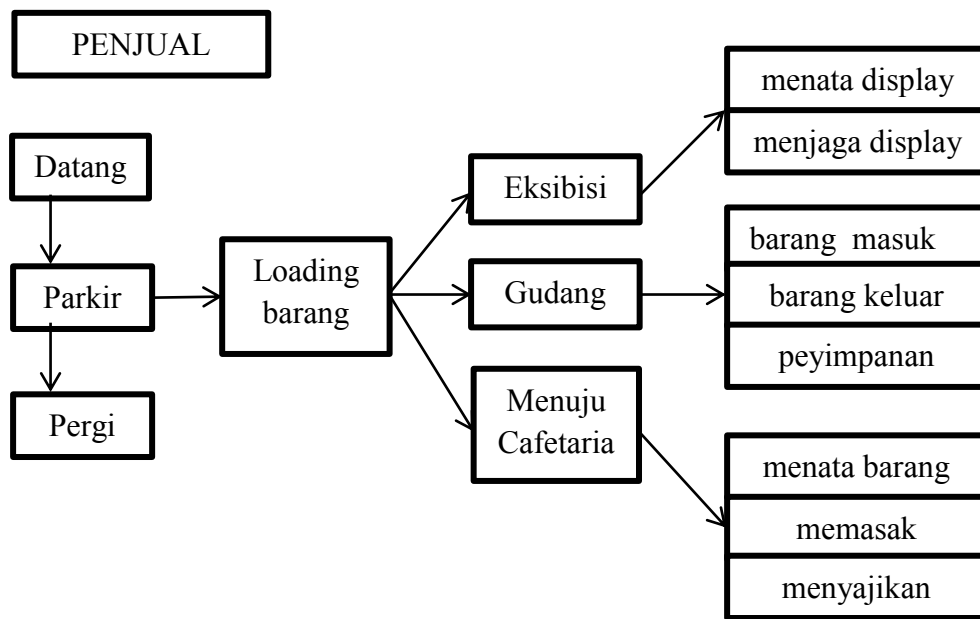
- a. Pengunjung: Masyarakat Surabaya dan daerah lain dari seluruh lapisan
- b. Penjual: Penjual dari kampung-kampung, pengurus cafe dan ekshibisi
- c. Pengelola: manajer, kepala, staff, karyawan, pengelola penginapan
- b. Aktivitas pengguna akan di deskripsikan pada diagram berikut



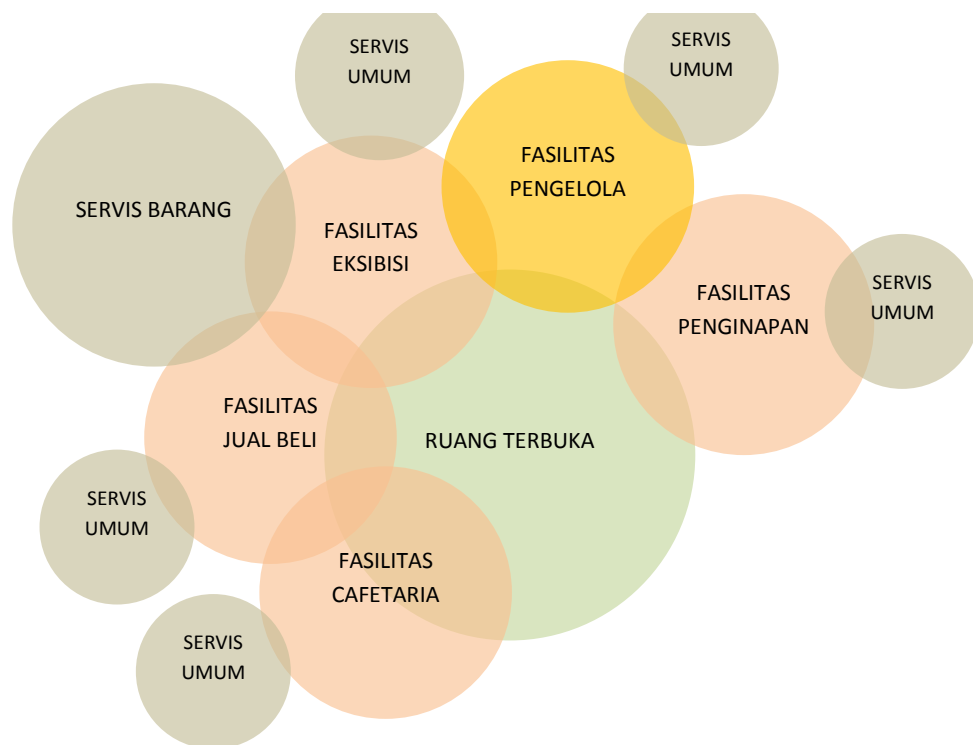
Gambar 6 Aktivitas pengelola



Gambar 7 Aktivitas Pengunjung

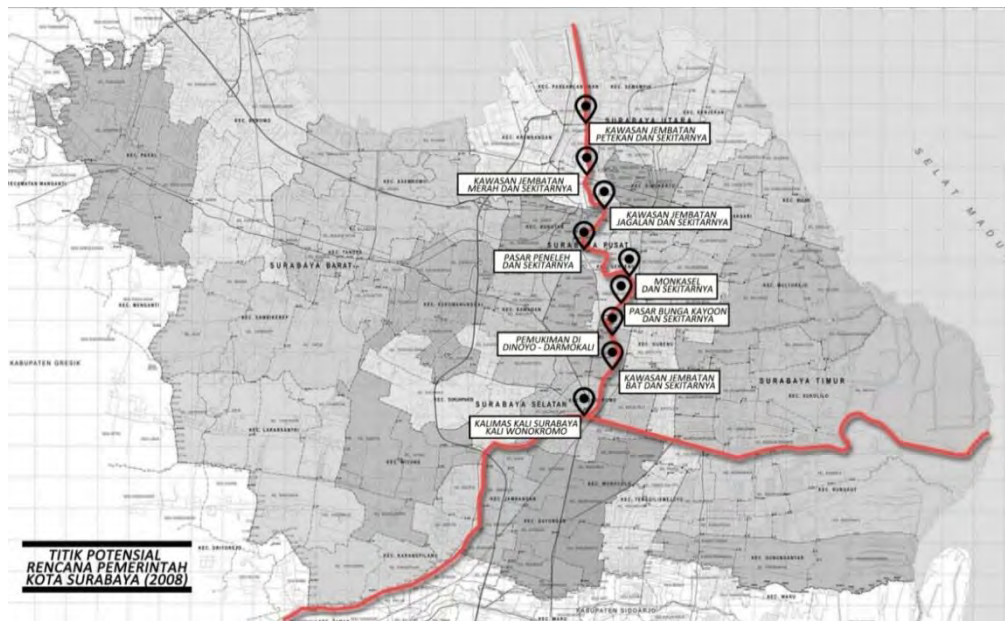


Gambar 8 Aktivitas penjual



Gambar 9 Program Ruang

II.2 Deskripsi Tapak



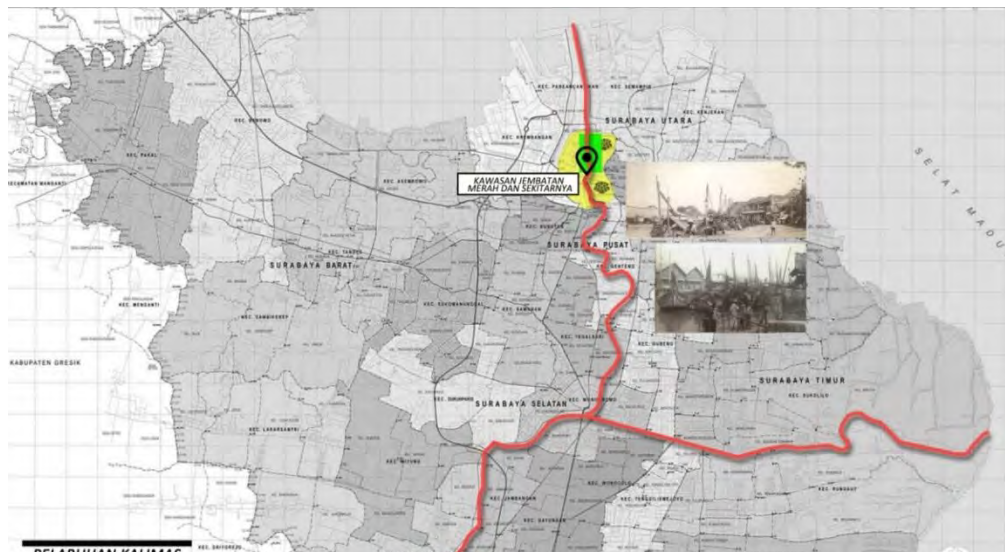
Gambar 11 Revitalisasi Bantaran Sungai Kalimas Pada 9 titik Potensial



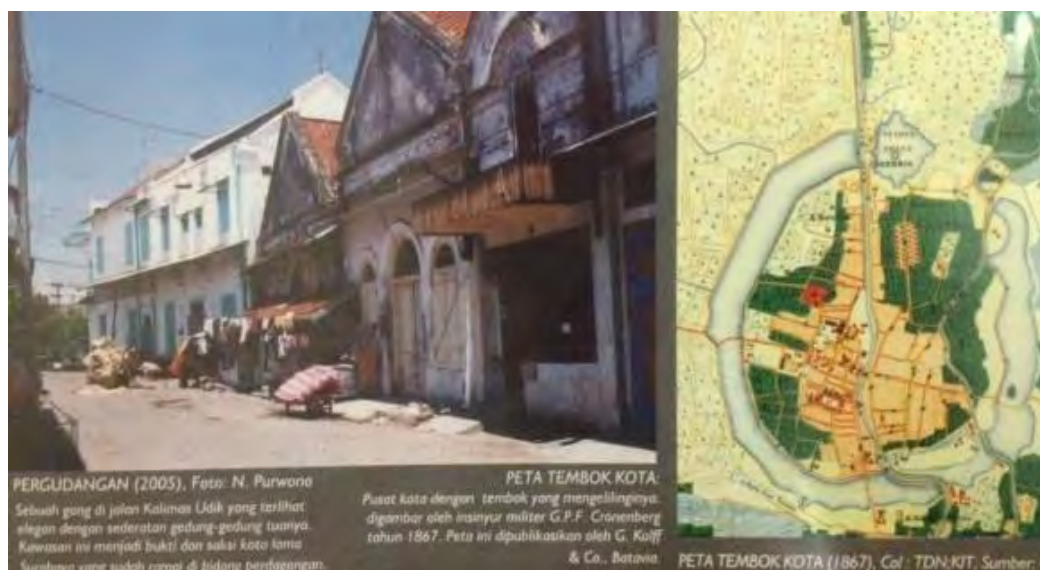
Gambar 10 Pemetaan Kota di bawah kekuasaan Belanda Tahun 1677

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya pada pemaparan isu mengenai Sungai Kalimas yang “terlupakan”, pada pemetaan gambar di atas yang pertama dapat diperhatikan titik-titik potensial yang menjadi rencana pemerintah kota. Kebijakan tersebut adalah Penataan dan Revitalisasi Sungai

Kalimas sepanjang + 12 km dengan pembangunan water front city sebagai penghargaan atas nilai historis Kalimas bagi Kota urabaya. (Sumber: Bapeko Surabaya)



Gambar 12 Surabaya Kota Pelabuhan (Havenstat)



Gambar 13 Peta Kota Bawah

Pada masa pemerintahan kolonial Belanda, kawasan sungai Kalimas sangat berperan penting dalam memacu perkembangan Surabaya sebagai kota pelabuhan dan dagang. Jika mengurut dari sejarah perkembangan Kota Surabaya pada Gambar ke-2 dijelaskan bahwa pembangunan Kota Surabaya oleh

Bangsa Belanda dimulai Tahun 1678 yang diawali dibangunnya benteng Belvedere yang beberapa tahun kemudian dibangunlah kompleks kota Sorabaia Belanda yang dikelilingi oleh tembok dikenal dengan Kota Bawah (Benedenstad). Secara geografis Kota Bawah dibelah oleh Kalimas. (Sumber: Mana Soerabaia Koe)

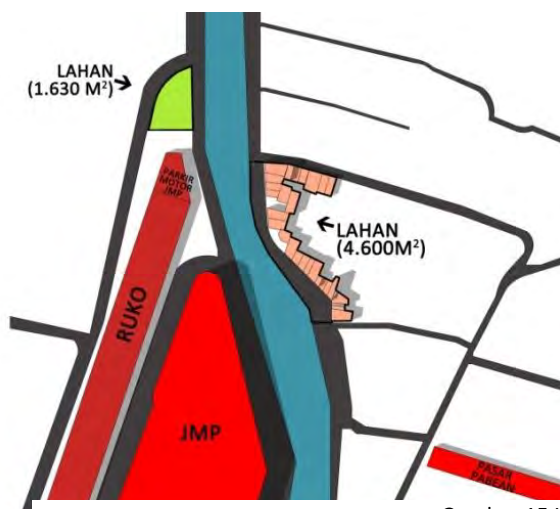


Gambar 14 Deskripsi layering peristiwa

Area potensial untuk dipilih sebagai site untuk penyelesaian masalah yaitu di Pelabuhan Kalimas Lama (Area Menara Syahbandar) yang berdasarkan teori Spirit of place (Garnham, 1985) yang ingin diwujudkan yaitu karakter tempat yang berperan dalam membentuk identitas kawasan dan pada akhirnya memberi citra pada kawasannya.

Berdasarkan objek usulan maka site memenuhi kriteria umum dari penataan dan pendesainan waterfront sebagai berikut (Prabudiantoro, 1997): Berlokasi dan berada di tepi suatu wilayah perairan yang besar (laut, danau, sungai).

- Terletak di bantaran Sungai Kalimas Kawasan Jembatan Merah – Masjid ampel merupakan salah satu titik potensial revitalisasi koridor sungai Kalimas rencana Pemkot.
- merupakan area pelabuhan, perdagangan, permukiman, atau pariwisata.
- Memiliki fungsi-fungsi utama sebagai tempat rekreasi, permukiman, industri, atau pelabuhan.
- Dominan dengan pemandangan dan orientasi kearah perairan. Sesuai dengan pemilihan lokasi yang berada di bantaran Sungai Kalimas view mendukung akan waterfront yang akan dirancang.
- Pembangunannya dilakukan ke arah vertikal-horisontal.



Gambar 15 Kondisi tapak

Pada perancangan kawasan tepian air, ada dua aspek penting yang mendasari keputusan - keputusan rancangan yang dihasilkan. Kedua aspek tersebut adalah faktor geografis serta konteks perkotaan (Wren, 1983 dan Toree, 1989):

a. Faktor Geografis

Termasuk di dalam hal ini adalah Kondisi perairan, yaitu dari segi jenis (laut, sungai, dst), dimensi dan konfigurasi, pasang-surut, serta kualitas airnya.

- Kondisi lahan, yaitu ukuran, konfigurasi, daya dukung tanah, serta kepemilikannya.
- Iklim, yaitu menyangkut jenis musim, temperatur, angin, serta curah hujan.

b. Konteks perkotaan (Urban Context)

merupakan faktor-faktor yang nantinya akan memberikan ciri khas tersendiri bagi kota yang bersangkutan serta menentukan hubungan antara kawasan waterfront yang dikembangkan dengan bagian kota yang terkait. Termasuk dalam aspek ini adalah:

- Pemakai, yaitu mereka yang tinggal, bekerja atau berwisata di kawasan waterfront, atau sekedar merasa "memiliki" kawasan tersebut sebagai sarana publik.
- Khasanah sejarah dan budaya, yaitu situs atau bangunan bersejarah yang perlu ditentukan arah pengembangannya (misalnya

restorasi, renovasi atau penggunaan adaptif) serta bagian tradisi yang perlu dilestarikan.

- Pencapaian dan sirkulasi, yaitu akses dari dan menuju tapak serta pengaturan sirkulasi didalamnya.
- Karakter visual, yaitu hal-hal yang akan memberi ciri yang membedakan satu kawasan waterfront dengan lainnya.

PROGRAM OBJEK

Aktivitas yang ada di dalam objek tersebut diklasifikasikan menjadi 3 hal :

1. REKREASI & EDUKASI

Kawasan yang berada di tepi sungai dapat menjadi area relaksasi warga kota dan juga sebagai area wisata. Didukung pula living museum dimana kegiatan unik khas pelabuhan serta sejarahnya yang dapat diperlajari serta dinikmati.

2. KOMERSIL

Kegiatan bongkar muat barang yang terus berjalan didukung pula dengan kegiatan jual beli seperti toko sembako, toko souvenir, kuliner serta penginapan berupa guest house.

3. ADMINISTRATIF

Kegiatan pengelolaan dan perawatan objek, keamanan, serta mengontrol keadaan.

Dapat dijelaskan lebih rinci dengan mengobservasi kondisi lahan juga perlunya adanya integrasi antara rencana Pemerintah Kota, revitalisasi

bantaran Sungai Kalimas dengan potensi permukiman masyarakat serta melihat dari pendokumentasian analisa lahan dengan 2 kutub antaranya yang potensial yaitu Kawasan Ampel dan Pasar pabean hingga Kembang Jepun maka secara adaptif perlu dintinjau dari layering waktu:

- a. Ditinjau dari Kegiatan yang pernah ada (mendukung):
 - Festival Kampung Arab (Pemuda Ampel)
 - Festival Kalimas (Pemerintah Kota)
 - Surabaya Festival 2015 (Universitas Ciputra)

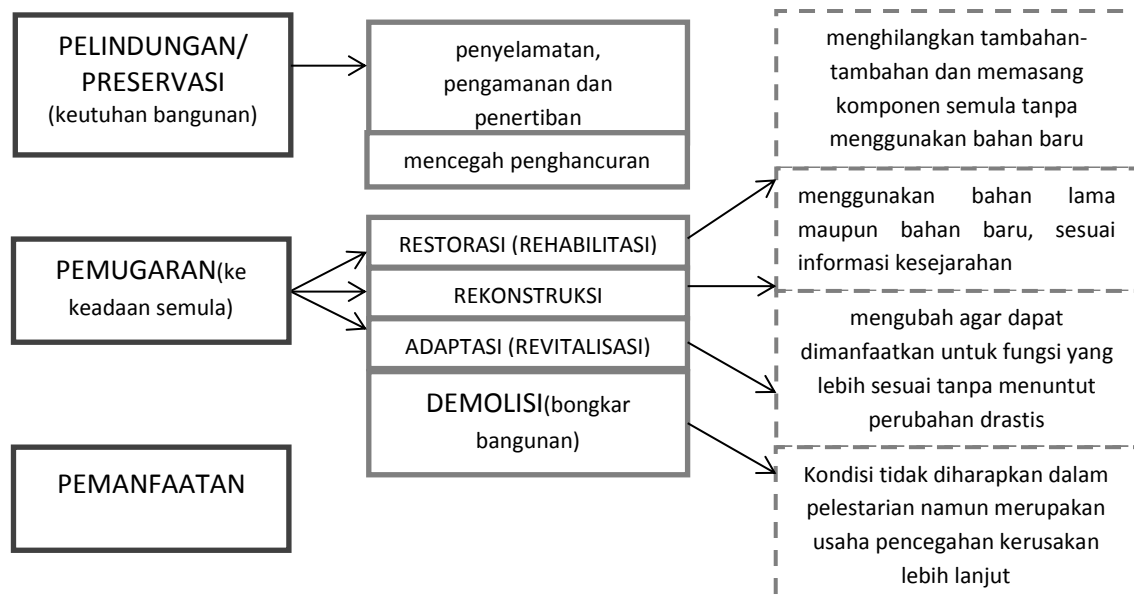
Dari data di atas diketahui bahwa terdapat kebutuhan serta layering waktu dimana membuat kawasan tersebut mati baik secara bangunan maupun ruang maka, perlu ditinjau lebih lanjut sehingga diharapkan objek rancangan dapat membuat kawasan tersebut “hidup” 24 jam serta tetap berlangsungnya kegiatan sehari-hari di sana (pergudangan dan bongkar muat) didukung pula permukiman yang terdapat di sekitarnya. Dengan penambahan fungsi dan ruang (revitalisasi) maka dapat digambarkan seperti diagram layering waktu di bawah ini.



Gambar 16 festival di kalimas

Pendekatan dan Metode Desain

III. 1 Pendekatan Desain



Gambar 1 Diagram Perda Pelestarian

Dari penjelasan isu dan permasalahan desain sebelumnya maka, teori pendekatan yang tepat untuk menjawab permasalahan tersebut adalah dengan pendekatan budaya khususnya pelestarian. Dimana dapat diperhatikan menurut Peraturan Daerah Tahun 2005 No.5 Tentang Pelestarian Bangunan Dan/Atau Lingkungan Cagar Budaya dijelaskan bahwa:

Pelestarian atau Konservasi adalah segenap proses pengelolaan suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar makna budaya yang dikandungnya terpelihara dengan baik dengan tujuan untuk melindungi, memelihara dan memanfaatkan.

Dengan cara preservasi, pemugaran atau demolisi

Dalam bukunya, *The Philosophy of Symbyosis(1987)*, Kisho Kurokawa menyatakan beberapa komponen dasar simbiosis (dari kebudayaan yang heterogen, manusia dan teknologi, interior dan eksterior, sebagian dan keseluruhan, sejarah dan masa depan, alasan dan intuisi, religi dan ilmu pengetahuan arsitektur manusia dan alam):

- *Symbiosis of History and Present*, yaitu prinsip yang berusaha melihat masa lampau dengan sudut pandang filosofi simbiosis. Sejarah digambarkan dalam suatu simbol/ lambang, elemen arsitektural berupa nilai, ide, aesthetic, religions yang nantinya

ditransformasikan pada masa sekarang dalam bentuk dan juga makna baru.

Simbiosis merupakan pendekatan yang digunakan untuk menerjemahkan solusi atas permasalahan desain, dimana dalam mengungkapkan identitas kota, maka diperlukan untuk menerjemahkan asal-usul sejarah, dan menciptakan visi. Dimana dalam hal ini, terdapat perbedaan corak budaya masa lalu dan masa sekarang. Tanpa perlu menonjolkan sesuatu, atau menghilangkan sesuatu pula.

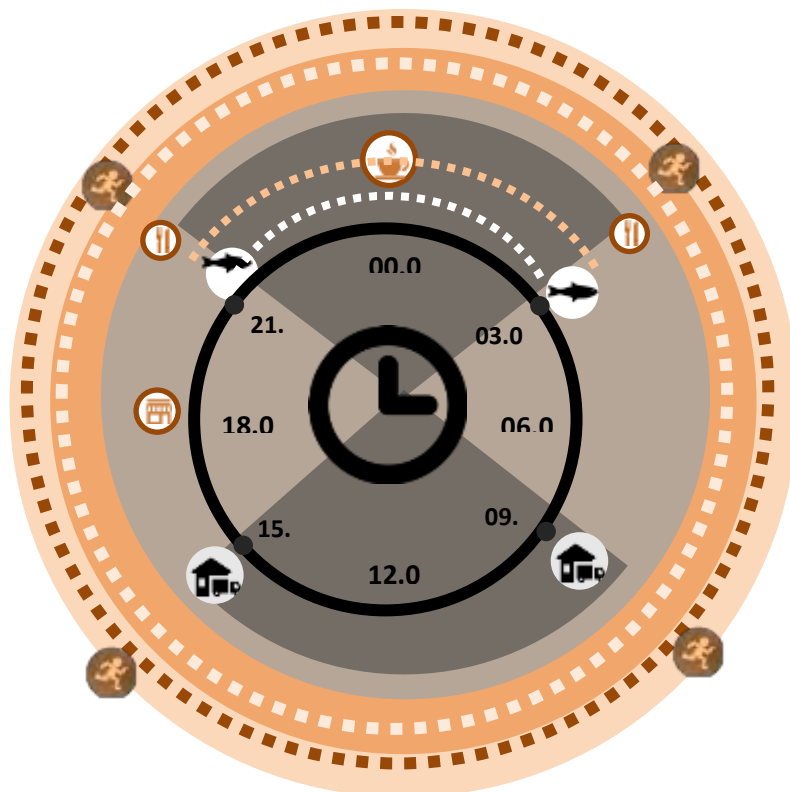
Menurut Perda Tahun 2005 No.5 Tentang Pelestarian Bangunan Dan/Atau Lingkungan Cagar Budaya dijelaskan bahwa:

Pelestarian atau Konservasi adalah segenap proses pengelolaan suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar makna budaya yang dikandungnya terpelihara dengan baik dengan tujuan untuk melindungi, memelihara dan memanfaatkan. Yaitu pengertiannya adalah: dengan cara preservasi, pemugaran atau demolisi. Secara terperinci pengertiannya, sebagai berikut:

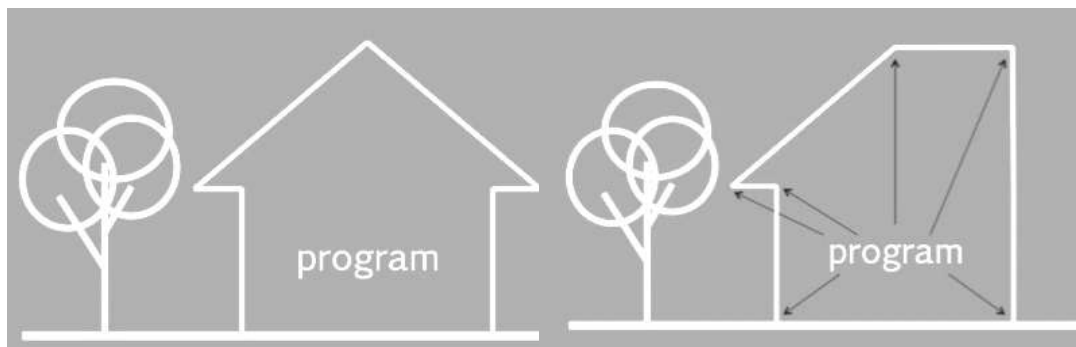
- Perlindungan adalah upaya mencegah dan menanggulangi segala gejala atau akibat yang disebabkan oleh perbuatan manusia atau proses alam, yang dapat menimbulkan kerugian atau kemusnahan bagi nilai manfaat dan keutuhan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara penyelamatan, pengamanan dan penertiban.

- Pemeliharaan adalah upaya melestarikan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dari kerusakan yang diakibatkan oleh faktor manusia, alam dan hayati dengan cara perawatan dan pengawetan.
- Preservasi adalah pelestarian suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mempertahankan keadaan aslinya tanpa ada perubahan, termasuk upaya mencegah penghancuran.
- Pemugaran adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan melestarikan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara restorasi (rehabilitasi), rekonstruksi atau revitalisasi (adaptasi). Dalam ayat berikutnya diberikan penjelasan bahwa:
 - a) Restorasi atau rehabilitasi adalah pelestarian suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mengembalikan ke dalam keadaan semula dengan menghilangkan tambahan-tambahan dan memasang komponen semula tanpa menggunakan bahan baru.
 - b) Rekonstruksi adalah upaya mengembalikan suatu tempat semirip mungkin dengan keadaan semula, dengan menggunakan bahan lama maupun bahan baru, sesuai informasi kesejarahan yang diketahui

- c) Adaptasi atau Revitalisasi adalah mengubah bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lebih sesuai tanpa menuntut perubahan drastis .
- Demolisi adalah upaya pembongkaran atau perombakan suatu bangunan cagar budaya yang sudah dianggap rusak dan membahayakan dengan pertimbangan dari aspek keselamatan dan keamanan dengan melalui penelitian terlebih dahulu dengan dokumentasi yang lengkap.



III.2 Metoda Desain



Gambar 2 Designing by Programming

Metoda desain adalah cara atau urutan seorang perancang dalam mendesain, sehingga semua tahap dalam mendesain dapat terkomunikasikan dengan baik dan runtut, dimulai dari awal sampai akhirnya menemukan konsep yang sesuai. Para perancang dalam melaksanakan proses desain, menggunakan metode desain yang berbeda, tergantung dari kebutuhan perancang. Metoda desain tidak hanya proses yang dilakukan dalam konteks arsitektur, namun dalam semua disiplin ilmu. Dalam rancangan ini, metoda desain yang dipakai adalah Design Process as a Problem Solving oleh William M. Pena & Steve A. Pharsall.

METODA DESAIN – William Pena & Steve A. Pharsall

Metoda desain yang dipakai dalam proses merancang objek ini adalah metoda Design by Programming dari William M. Pena dan Steven A. Pharsall (1969). Metoda ini menitik beratkan bahwa Design Process as a Problem Solving. Fokus dari metoda desain ini ada pada bagaimana perancang menjabarkan

masalah apa saja yang akan dihadapi dalam merancang bangunan berdasarkan fakta-fakta yang ada, sehingga masalah-masalah tersebut yang dapat difokuskan untuk mencari solusi yang benar-benar sesuai dan menjadi pengaruh paling dominan dari terwujudnya desain.

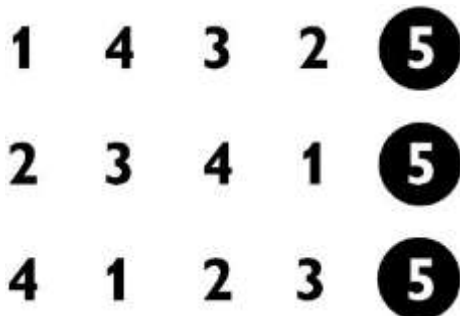
Programming is a process. What kind? Pena and Parshall quote Webster, "[Programming is] a process leading to the statement of an architectural problem and the requirements to be met in offering a solution." *Programming and Designing after*

-William M. Pena and Steven A. Parshall (1969)-

PROGRAMMING

Programming adalah proses untuk menjabarkan semua fakta dan mencari masalah yang muncul dari fakta-fakta tersebut. Programming juga disebut sebagai Problem Seeking yang melakukan proses analisa permasalahan. Proses yang dimaksud pada kutipan di atas mempunyai definisi dan mengacu pada 5 langkah, sebagai berikut :

1. Menetapkan tujuan (*Establish Goals*) Memahami apa yang klien inginkan dan mengapa menginginkan hal itu
2. Mengumpulkan dan menganalisa fakta (*Collect and Analyze Facts*) Mengumpulkan fakta apapun yang dapat mendukung proses desain
3. Mengungkapkan dan menguji konsep (*Uncover and test Concepts*)
Yang akan perancang lakukan untuk mencapai tujuan
4. Menentukan kebutuhan (*Determine Needs*)
Hal-hal yang dibutuhkan untuk memenuhi tercapainya konsep yang diinginkan
5. Menyatakan permasalahan (*State the Problem*)
Masalah-masalah yang muncul dari konsep yang dihasilkan perancang.



Gambar 3 Tahapan Metode

5 tahapan tersebut fleksibel dalam pengaplikasiannya juga adanya hubungan timbal balik antara langkah-langkah tersebut. Metode ini dapat digunakan dalam mendesain tidak hanya arsitektur, tetapi jika dalam konteks arsitektur, maka tahapan Problem Seeking mempunyai batasan-batasan sendiri yang harus digunakan, yaitu :

- Function

Apa yang akan ada di dalam bangunan, mencakup orang dan aktivitas yang akan ada di dalamnya serta hubungan dari orang, aktivitas serta ruang yang disediakan

- Form

Fakta tentang lahan, lingkungan disekitarnya dan kualitas dari dua hal tersebut.

- Economy

Biaya yang dibutuhkan untuk bangunan, dari merancang sampai terbangun

- Time

Pertimbangan tentang rancangan yang terpengaruh dari masa lampau, sekarang dan masa depan Setelah memasukan facts, goals, concepts & needs, akhirnya ditemukan beberapa masalah yang nantinya akan menjadi pertimbangan untuk merancang, biasanya disebut dengan design problem formulation. Hubungan antara tahapan problem seeking dan pertimbangannya dapat menggunakan matrix dengan indeks informasi di bawah ini.

	Goals	Facts	Concepts	Needs	Problems
Function					
People	Place	Social class	Service grouping	Area requirements	Minor and important
Activities	Place number	Area parameters	People grouping	By organization	performance require
Relationships	Individual identity	Personal forecast	Activity grouping	By town type	that will shape built
	Interrelationship	User characteristics	Flowing	By size	design
	Hierarchy of values	Community characteristics	Security	By location	
	Prime activities	Organizational structure	Security controls	Parking requirements	
	Security	Value of potential loss	Separated flow	Outside space requirements	
	Progression	Time-motion study	Separated flow	Socialized distances	
	Supervision	Traffic analysis	Flow flow		
	Evacuation	Behavioral patterns	Forecast relationships		
	Transportation/parking	Space category	Communications		
	Efficiency	Transitability			
	Priority of relationships	Physically challenged population			
Form					
Size	Site on site elements	Site analysis	Subsistence	Site development costs	Major form problems
Environment	Environmental response	Soil analysis	Special treatment		that will affect built
Quality	Efficient land use	PAH and LAC	Control	Environmental influences on costs	design
	Community relations	Climate analysis	Environmental controls		
	Community improvement	Code survey	Survey		
	Physical context	Site surveying	Nighttime		
	Life value	Psychological implications	Home base/offering concepts		
	Sociopsychological environment	Point of reference/identity	Dispersed land use, group address		
	Identity		Dispersed land use, group address		
	Wayfinding		Dispersed land use, group address		
	Projected image		Dispersed land use, group address		
	Client expectations		Dispersed land use, group address		
Economy					
total Budget	Nature of built	Cost parameters	Cost control	Budget estimate analysis	Address how it fits a
Operating Costs	Cost efficiency	Maximum budget	Efficient allocation	Budget budget	budget and to reflect
Life cycle Costs	Maximum return	Time use factors	Multi-use/multi-use	Cash flow analysis	the future and present
	Return on investment	Market analysis	Manufacturing	Energy budget	the building
	Planning of operating costs	Energy use or costs	Energy intervention	Operating costs	
	Planning and operating costs	Activities and device factors	Cost reduction	Green building rating	
	Reduction of life-cycle costs	Equipment data	Reycling	Life cycle costs	
	Sustainability	LEED rating system			
Time					
Past	Historic preservation	Significance	Adaptability	Location	Implication or change
Present	Statistical/typical activities	Space parameters	Tolerance		growth on long-term
Future	Change	Activities	Compatibility	Time schedule	performance
	Growth	Regeneration	Expandability		
	Commodity data	Dislocation	Unconstrained scheduling		
	Availability of facts	Evaluation factors	Flowing		

Gambar 4 Matriks Indeks Informasi

PENERAPAN METODE

a. Menganalisa fakta

- Menurut sejarah, sungai kalimas merupak urat nadi kehidupan masyarakat Surabaya sebagai Kota Pelabuhan (perdagangan dan permukiman dimulai dari sungai tersebut)
- Memanjang dari utara ke selatan Surabaya, salah satu lokasi dipilih sebagai lahan karena potensial dengan sejarah sebagai bandar di Surabaya (dulunya pelabuhan Kalimas) yang berseberangan dengan Kantor Bea Cukai (sekarang JMP) yang ramai akan bongkar muat barang dulunya sebagai sandaran perah (sejak pelabuhan dipindah dan sudah tidak ada lagi kantor bea cukai, daerah tersebut sepi akan tetapi pada layering waktu tertentu ramai yaitu pada malam hari)

- Secara fungsi dapat diperhatikan ramainya pasar pabean, kawasan sunan ampe dan Slompretan (kawan kya-kya) serta pemukiman sekitar mendukung akan perekonomian masyarakat sekitar
- Budaya berziarah di Kawasan Ampel masih terus ramai sampai sekarang dengan adanya makam Sunan Ampel (1478) sehingga kawasan ditetapkan sebagai wisata religi oleh Pemkot Surabaya di tahun 1972 ini juga dikunjungi sejumlah wisatawan hingga mancanegara yang dapat mencapai puluhan ribu dalam sehari.

b. Menetapkan tujuan

- Objek yang berada di bantaran sungai sebagai waterfront dapat menjadi meeting point sebagai tempat yang terhubung dengan permukiman dan perdangan di sekitarnya (Kawasan Ampel, Kawan Kya-Kya dan Pasar Pabean) sehingga dapat meningkatkan kualitas daerah

baik dari segi fisik maupun nonfisik

c. Menentukan kebutuhan

- Lahan dengan luasan 10.000 m² dapat memnuhi kebutuhan untuk sirkulasi, kebutuhan ruang sebagai waterfront sebagai meeting point yang meliputi:
 - Wisata river cruise
 - Perdagangan (area bongkar muat, kios, souvenir, dan sebagainya)
 - Area berkumpul
 - Area kuliner
 - Guesthouse

d. Menguji konsep

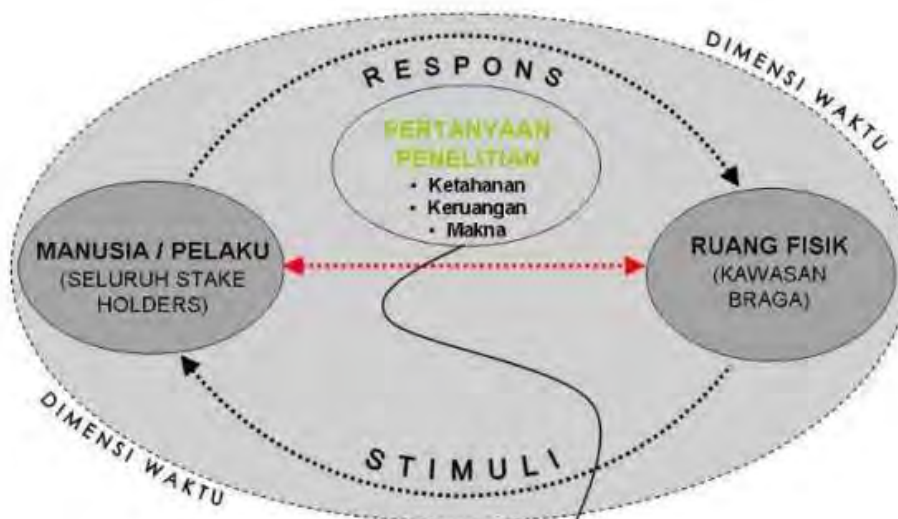
- Objek dengan konsep pendekatan modal sosial yaitu hubungan sosial antar orang maupun antar kelompok yang dapat digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang lain, juga saling kepercayaan antar pihak, guna melakukan kerjasama demi mencapai tujuan atau kepentingan bersama dibutuhkan partisipatif dari masyarakat sekitar akan ketercapaian dari tujuan objek yang akan diwujudkan sebagai meeting point yang

terhubung dengan kawasan lainnya.

e. Menyatakan permasalahan

Bagaimana menjadikan kembali kawasan Kalimas Udik menjadi kawasan yang responsif terhadap perkembangan kota, juga menaikkan nilai-nilai kelayakan visual yang terdapat di dalamnya tetapi juga dapat mempertahankan sifatnya sebagai kawasan ekonomi dan perdagangan.

Selanjutnya metode desain menggunakan teori pendekatan yang sebelumnya dijelaskan yaitu metode konservasi menurut Perda Tahun 2005 No.5 Tentang Pelestarian Bangunan Dan/Atau Lingkungan Cagar Budaya meliputi perlindungan, preservasi ataupun pemugaran (rekonstruksi, revitalisasi, restorasi) hingga demolisasi selanjutnya akan ditinjau lebih lanjut mengikuti fungsi dari objek yang akan diwujudkan serta ketersediaan lahan dan bangunan cagar budaya yang ada.



Gambar 5 Diagram Konsep Objek Meeting Point

Konsep Desain

Eksplorasi Formal



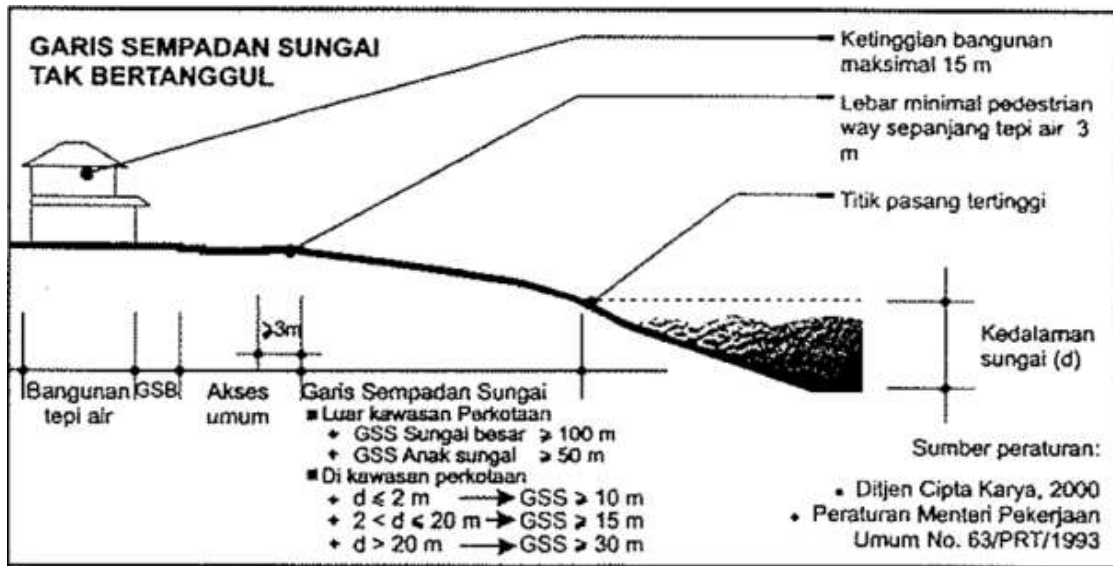
Gambar 6. Ilustrasi Penataan Kalimas

KONSEP MAKRO

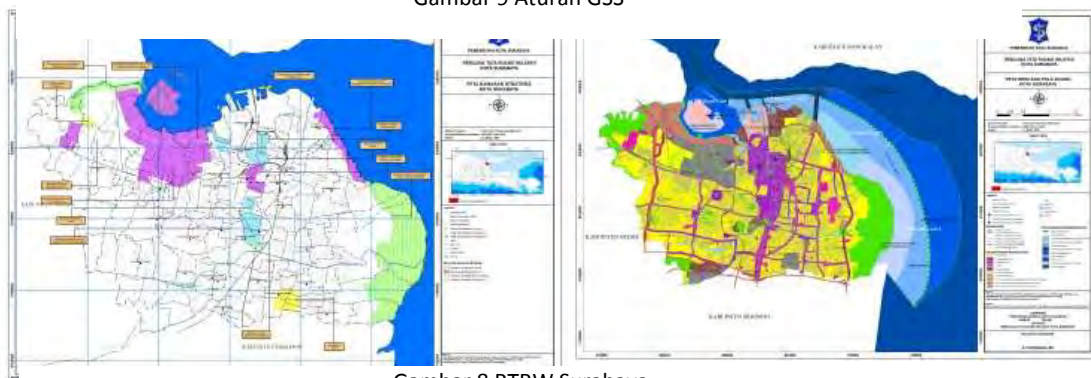
Sesuai dengan tujuan objek yaitu Konservasi Kawasan Area Pelabuhan Sungai Kalimas: Mengintegrasikan Rencana Pemerintah Kota Sesuai Potensi Pemukiman Masyarakat Surabaya; maka, konsep objek secara makro haruslah memenuhi:

1. Rencana Pemerintah Kota Surabaya (Kebijakan Dan Upaya Pelestarian Kawasan Kota Lama Kalimas oleh Kepala Bappeko Surabaya) Kawasan Jembatan Merah – Masjid Ampel
Tema: ekspresi kawasan kota lama
Program:
 - Penertiban permukiman liar
 - Mempercantik bangunan lama
 - Mengekspose fisik jembatan merah
 - Pembangunan pedestrian
 - Pembangunan dermaga perahu
 - Pembuatan jalur hijau
2. Konservasi kawasan area Pelabuhan Kalimas:

Terdapat Menara Syahbandar (menara tempat kepala pelabuhan mengontrol semua kegiatan yang berhubungan dengan Pelabuhan, distribusi barang perdagangan serta melihat dan mengatur lalu lintas. Menara dan bangunan sekitarnya sudah ada sejak Jaman Belanda sekitar tahun 1800-an). Oleh karena itu obek desain harus mematuhi UU Konservasi.
3. Regulasi Garis sempadan sungai Sungai Kalimas Surabaya adalah sungai yang tak bertanggung diatur dalam PerMen PU No. 63 Tahun 1993 Pasal 8 Ayat 1 (Kedalaman tidak lebih dari 3 m dan sehingga GSS sekurang-kurangnya 10 m dari tepi sungai)
4. Perda 12 tahun 2014 tentang RTRW Kota Surabaya
 - Lindung terhadap bangunan dan cagar budaya UP V
 - Dekat jalan arteri primer, kereta dari ampel jauh dengan trem dan monorel
 - Termasuk area Pemukiman Kawasan Kota Lama



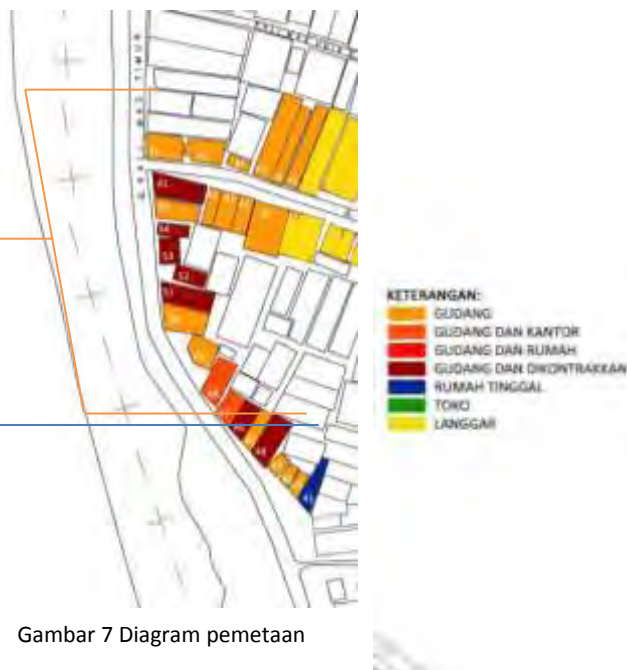
Gambar 9 Aturan GSS



Gambar 8 RTRW Surabaya

Adaptasi atau Revitalisasi adalah mengubah bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lebih sesuai tanpa menuntut perubahan drastis.

Preservasi adalah pelestarian suatu bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara mempertahankan keadaan aslinya tanpa ada perubahan termasuk upaya mencegah penghancuran kemusnahan bagi nilai manfaat dan keutuhan bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya dengan cara penyelamatan, pengamanan dan penertiban.



Gambar 7 Diagram pemetaan



Gambar 10 Jl. Kalimas Timur No.



Gambar 11 Jl. Kalimas Timur No.



Gambar 12 Jl. Kalimas Timur No.



Gambar 13 Jl. Kalimas Timur No.

**DATA PEMETAAN BANGUNAN
DIKORIDOR KALIMAS AREA
SYAHBANDAR**



Gambar 15 Keadaan bangunan



Gambar 14 Kepemilikan bangunan

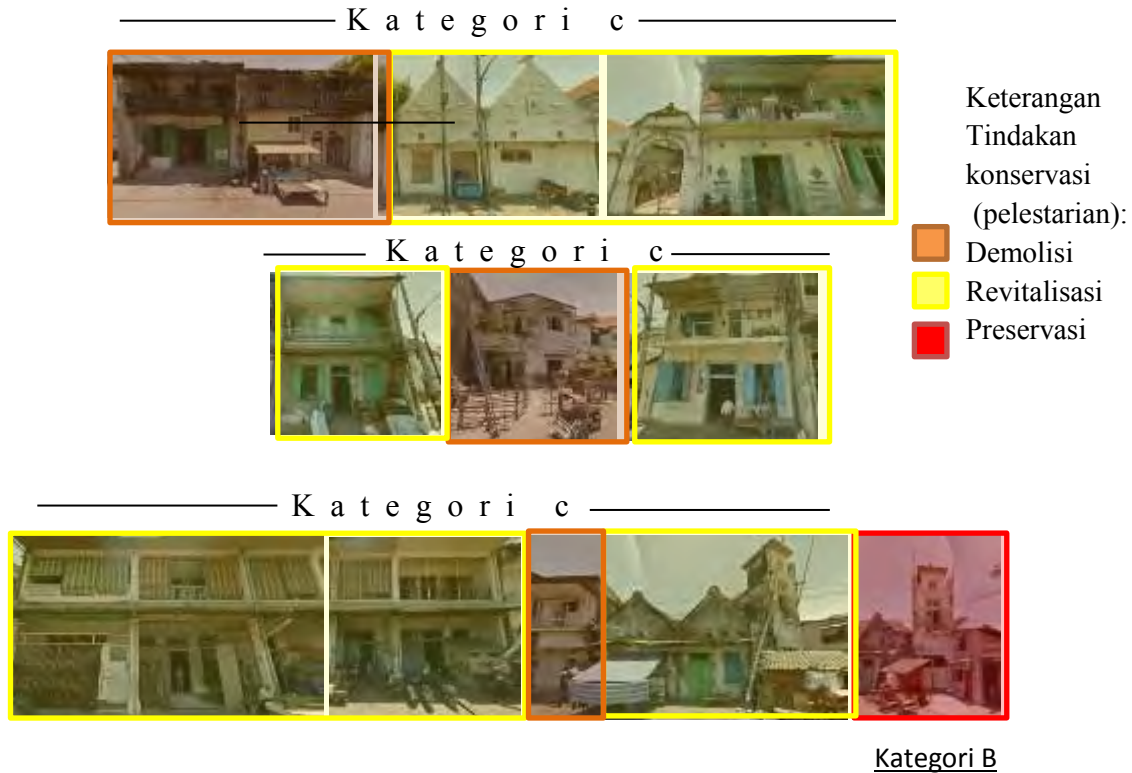


Gambar 16 Penggunaan bangunan



Gambar 17 Tinggi bangunan

Setelah melakukan survey melihat keadaan bangunan(pemetaan lebih rinci di laporan) dilihat dari keadaan bangunan dan pendataan serta melihat kebutuhan dan konteks lokasi, maka dipilih bangunan yang dirubah total maupun yang direvitalisasi hingga dipreservasi



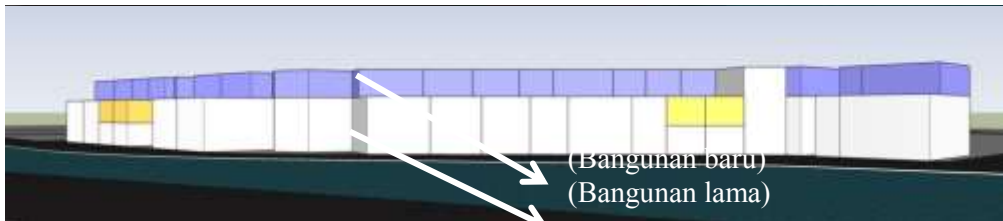
Gambar 19 Diagram pemetaan

Revitalisasi dapat diaplikasikan tanpa merubah secara drastis sehingga bangunan dan fasad tetap dipertahan dengan menambah ruang pada lantai 3 tanpa merusak bangunan lama. Teori super impose menjadi acuan utama dalam desain konsep bangunan seperti diagram potongan di bawah ini



Gambar 18 Diagram potongan superimpose

Bangunan dengan prinsip sesuai perda, maka konservasi bangunan tanpa merusak maupun mengubah fasad bangunan yang selanjutnya material bisa kontras den sesuai (teori juxtaposition)

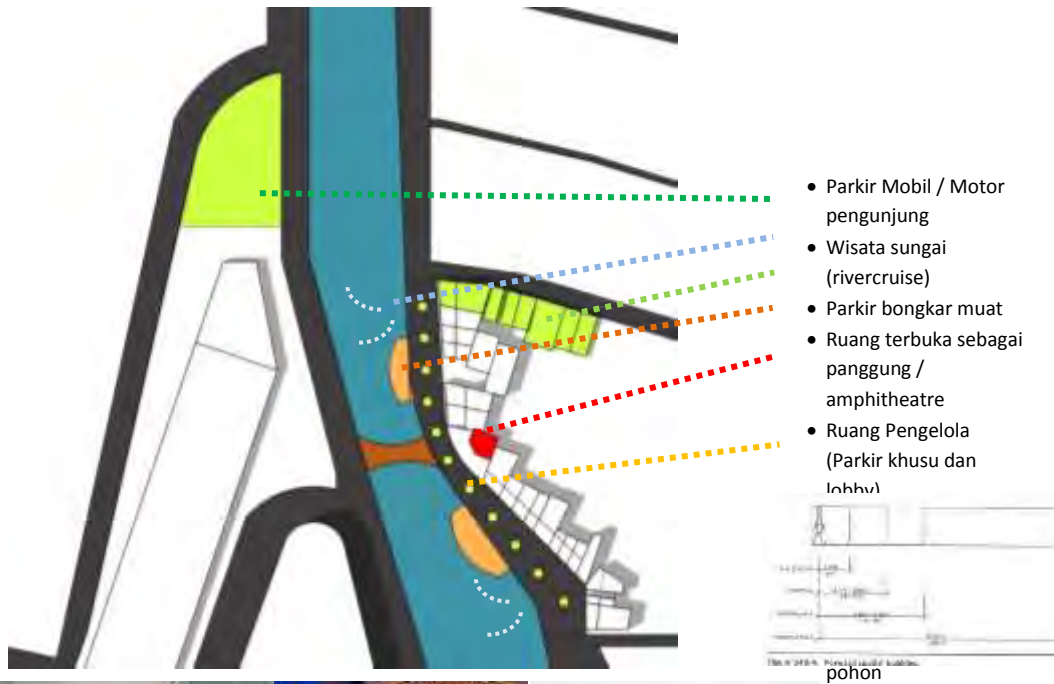


Gambar 20 diagram konsep





Dengan konsep promenade mall maka secara menyeluruh objek dapat mewadahi aktivitas manusia secara nyaman melalui pedestrian juga koridor, informasi mengenai nilai historis kalimas disampaikan. Karena lokasi objek rancangan merupakan wilayah pelabuhan lama, revitalisasi dengan dasar teori Juxtaposition (penempatan dua hal (bangunan))



Dipilihnya lokasi dari konsep mikro dapat diperhatikan konsep sirkulasi sejalan dengan konsep makro yaitu promenade mall dimana perlu adanya penghubung objek rancang dengan bangunan-bangunan lain yang menjadi magnet kutub peting di sekitar area Pelabuhan Sungai Kalimas, yaitu potensi dari:

1. Pasar Pabean yang berbatasan langsung di sebelah selatan lokasi lahan.
2. Kawasan Ampel yang terhubung langsung dengan Jl. Panggung dan Jl. Kh. Mas Mansyur.
3. Jembatan Merah Plaza (JMP) yang bersebrangan dengan lokasi objek rancang sehingga dibuatnya jembatan.

Ketiga magnet tersebut jika terintegrasi baik dengan objek rancang sangat mendukung dengan visi Kota Surabaya ke depannya. Baik dari rencana transportasi, jalan yaitu adanya tol lingkar luar di sekitar utara Kawasan Ampel dan rencana MRT baik monorail Suro serta trem Boyo.

Dengan konsep promenade mall maka secara menyeluruh objek dapat mewadahi aktivitas manusia secara nyaman sehingga pengunjung dapat menikmati objek bangunan arsitektur maupun ruang luar yang menghadap ke sungai melalui pedestrian juga koridor informasi mengenai nilai historis kalimas juga dapat disampaikan melalui mural ataupun galeri pameran. Toko maupun kuliner dari pihak penjual juga mendapat kelebihan dengan konsep promenade semua dapat menikmati

secara menyeluruh. Perlunya akses yang tepat baik secara vertikal dan horizontal perlu diperhatikan, seperti perlu adanya tangga akses bagi pengunjung ke lantai 2 maupun lantai 3. Teori Juxtaposition juga dapat diaplikasikan pada jalur sirkulasi seperti naungan, tangga hingga koridor yang menggunakan material yang kontras

Eksplorasi Teknis

Sistem Utilitas

Sistem Sanitasi

Instalasi pipa pada bangunan 4 lantai untuk mengalirkan air bersih, air untuk pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran, pembuangan air kotor, air hujan serta air limbah. Di samping itu, ada pula jaringan pipa untuk ventilasi. Jaringan pipa diatur menurut arah vertikal(riser, down feed atau stand pipe) yang disembunyikan dalam saluran di dalam tembok (shaft). Pasokan air bersih menggunakan sistem pasokan ke atas (upfeed) dialirkan dengan tekanan pompa dan downfeed untuk pasokan bawah.

Emergency

Terdapat tandon khusus bagi keadaan darurat yaitu tandon bawah yang disalurkan melalui pipa hydrant bangunan, hydrant luar serta sprinkler serta perlunya detektor seperti ionisai, foto elektrik, detektor api dan panas.

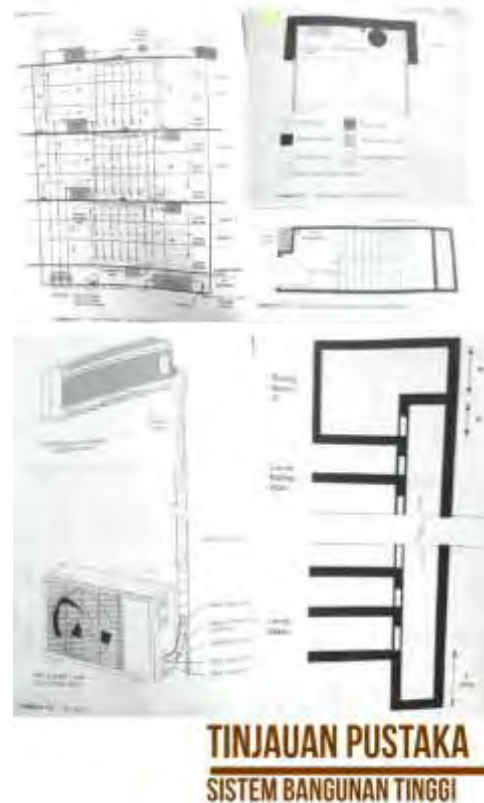
Sistem Penghawaan

Dilihat dari fungsi bangunan sebagai area komersial yaitu galeri, pertokoan, cafe dan penginapan maka sistem penghawaan yang tepat digunakan adalah sistem tata udara langsung (direct cooling). unit yang digunakan adalah outdoor unit berisi kondensor dan kompresor; indoor unit berisi

evaporator dan kipas udara. Unit dalam ruang mempunyai berbagai alternatif pemasangan: di dinding (wall mounted), langit-langit (ceiling mounted), lantai (floor mounted) dan di langit-langit tengah ruangan (model cassette)

Sistem Sirkulasi

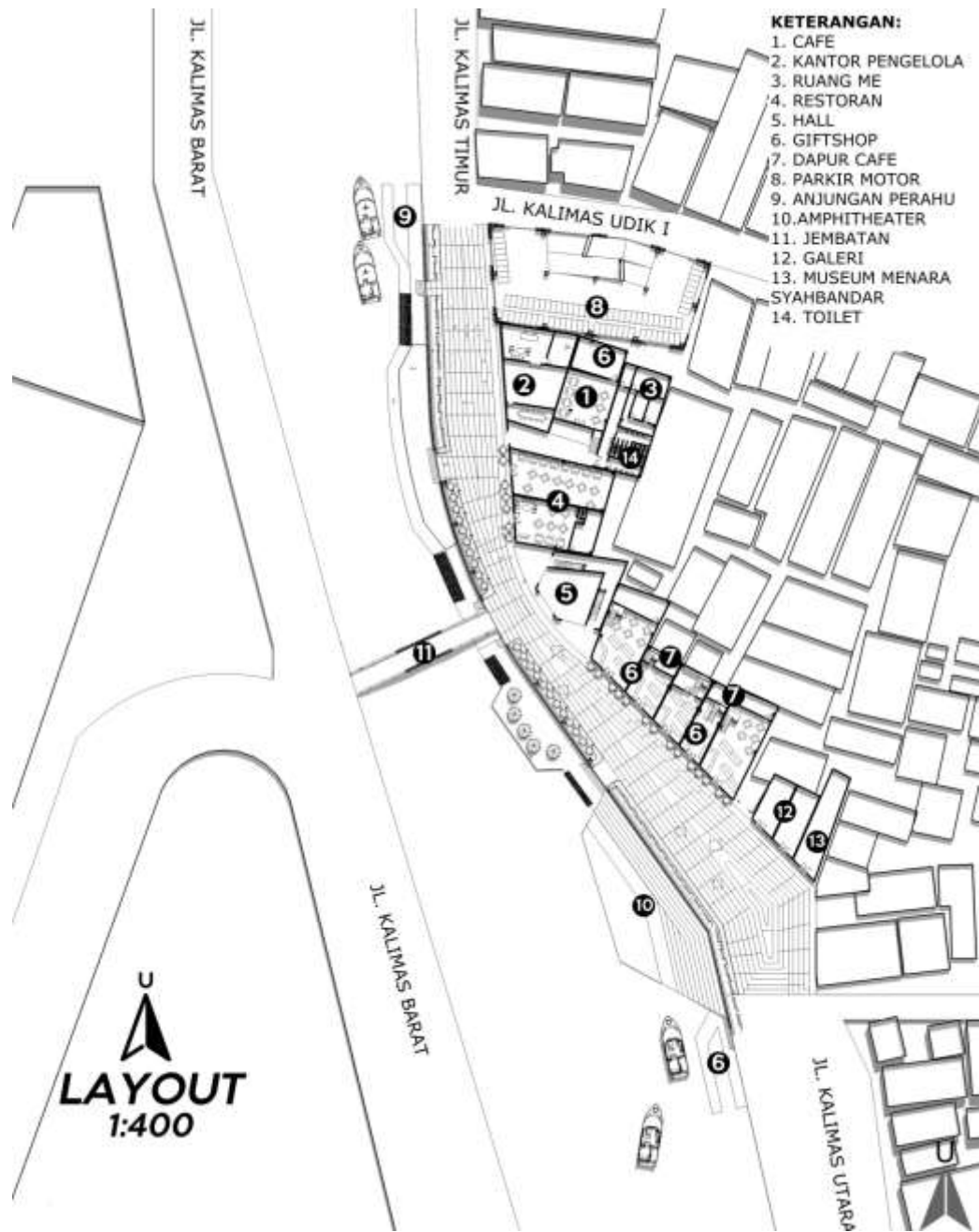
Bangunan 4 lantai dengan adanya fungsi penginapan memerlukan sirkulasi vertikal bagi manusia dan barang. Adanya 2 pembagian area servis karena bentuk lahan yang memanjang sehingga terdapat lift dan tangga utama. Kemudian sirkulasi adanya koridor yang menghadap view yaitu sungai sesuai konsep promenade mall agar pengunjung dapat menikmati sequence secara kontinyu hingga klimaks yaitu museum syahbandar. Koridor juga dapat berfungsi sebagai media informasi (mural, sejarah, dll)



Desain

Eksplorasi Formal







PERSPEKTIF PENGINAPAN

R. MEETING
HOTEL ROOM

±13.50
±10.50
±7.00
±3.50
±0.00
±0.30



POTONGAN
1:200

KETERANGAN:

■ BANGUNAN LAMA
■ BANGUNAN BARU



PERSPEKTIF CAFE DAN GIFTSHOP





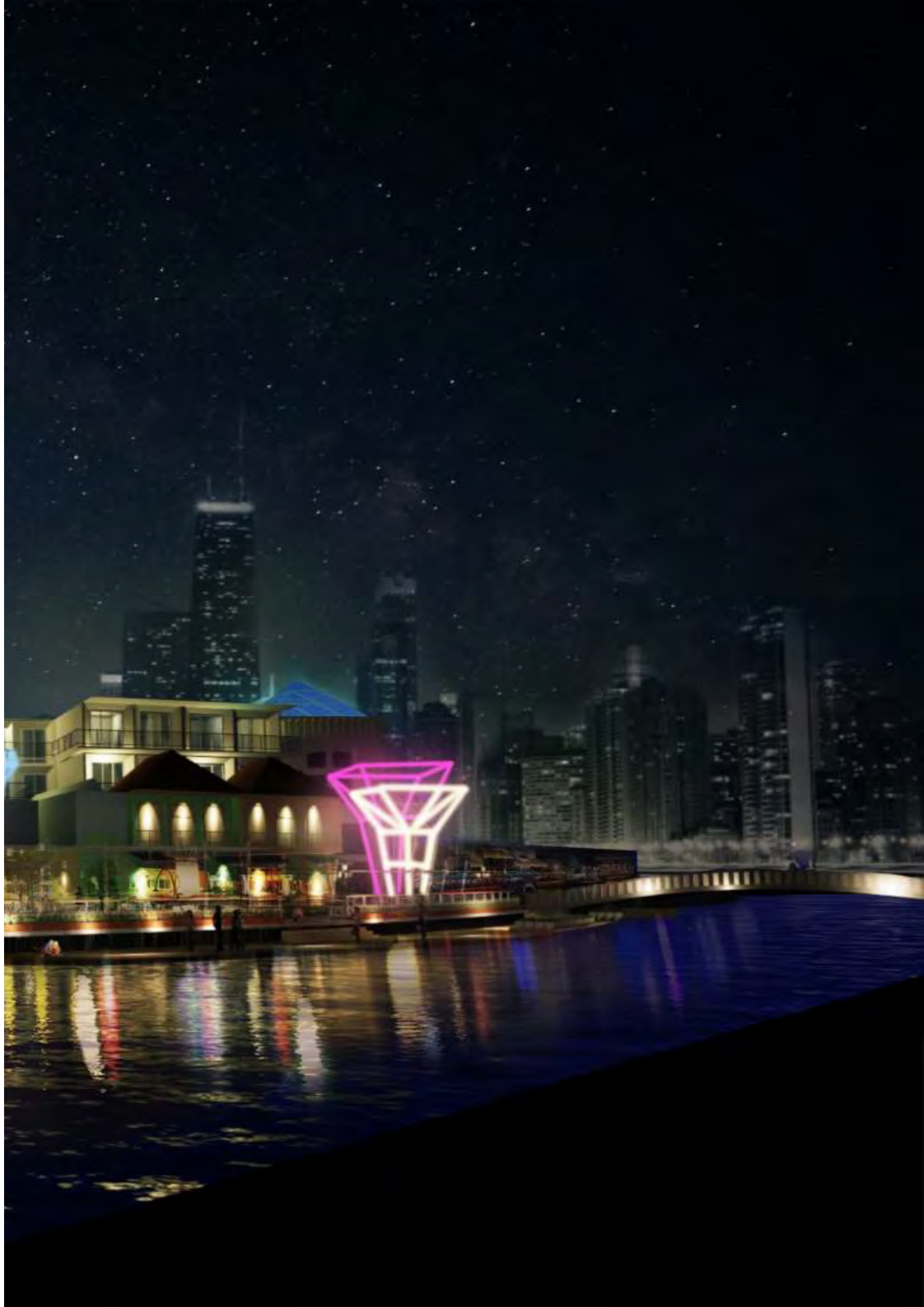


TAMPAK 2
1:200



PERSPEKTIF





BEFORE



AFTER



Keterangan:
 Manusia
 Mobil
 Motor
 Perahu



PENCAPAIAN

RIGID FRAME ADALAH RANGKA DIMANA BEBAN VERTIKAL DAN HORIZONTAL DITERUSKAN KE BALOK KEMUDIAN MENERUS KE BAWAHOLEH KOLOM HINGGA KE PONDASI. DISINI BANGUNAN LAMA MENGGUNAKAN DINDING PEMIKUL KARENA BANGUNAN KOLONIAL YANG KEMUDIAN DILANJUTKAN DENGAN BANGUNAN BARU (REVITALISASI)

SISTEM GRID KOLOM-BALOK BETON 60X60 CM



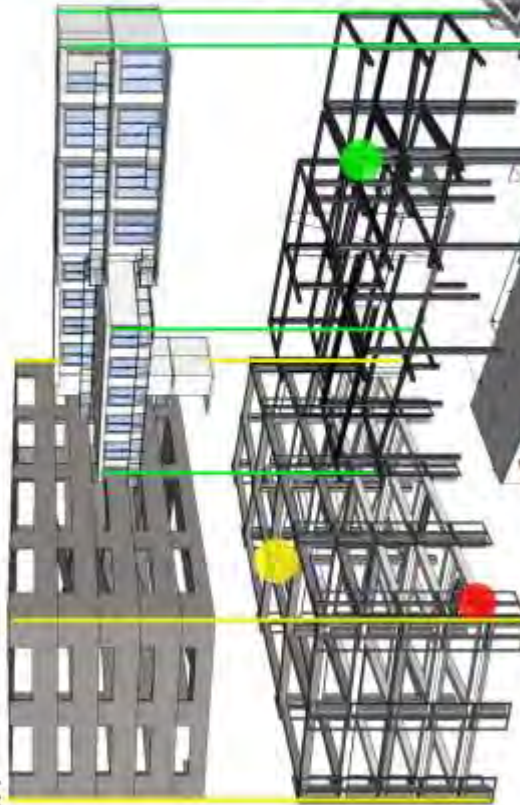
FRAME ALUMINIUM 120X240 CM



RAMBAT (LEE KUAN YEUW)



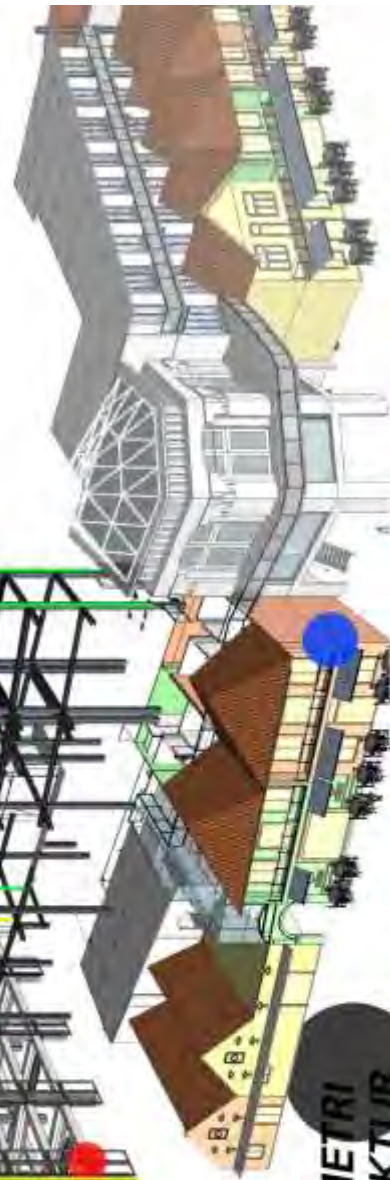
RIGID FRAME ADALAH RANGKA DIMANA BEBAN VERTIKAL DAN HORIZONTAL DITERUSKAN KE BALOK KEMUDIAN MENERUS KE BAWAHOLEH KOLOM HINGGA KE PONDASI. INI MERUPAKAN PARKIR MOBIL DAN MOTOR DENGAN KOLOM BALOK BALAJDENGAN PENUTUP RANGKA TANAMAN RAMBAT PADA BEBERAPA TITIK SEHINGGA BENTUKAN ANTARA BANGUNAN LAMA DAN BARU ARMONI



SISTEM GRID KOLOM-BALOK BAJA WF 30X30 CM



BANGUNAN KOLONIAL DINDING PEMIKUL



AKSONOMETRI STRUKTUR

Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang, permasalahan, isu, serta konteks dari perancangan kawasan konservasi Area Pelabuhan Sungai Kalimas Surabaya adalah salah satu upaya menghidupkan kembali Kalimas mendukung salah satu titik potensial revitalisasi Kalimas sehingga upaya tersebut terintegrasi dengan rencana pemerintah kota. Konservasi terdiri dari beberapa cara pelestarian yang kemudian diaplikasikan menyesuaikan kebutuhan masyarakat dan visi Surabaya. Harapannya ke depan secara menyeluruh terintegrasi sepanjang kawasan sungai Kalimas dan sekitarnya kembali menggeliat, hidup, dan berperan mendorong pembangunan Surabaya.

Dari konsep dan pengaplikasiannya dapat diperhatikan bahwa desain cukup menjawab permasalahan di konteks lokasi tersebut dengan menghadirkan fungsi-fungsi menyesuaikan kebutuhan sehingga kawasan menjadi hidup selama 24 jam dengan adanya fungsi-fungsi baru yang dimasukkan dalam konservasi bangunan serta mendukung rencana pemkot sebagai salah satu titik waterfront

DAFTAR PUSTAKA

- Kurakawa, Kisho (1960). The Philosophy of Symbyosis. Tipografia Umbra; Italia.
- Jencks, Charles (2006). Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture. Academy Edition.
- Badan Perencanaan Pembangunan (2008). Dokumentasi Lingkungan Kawasan Sungai Kalimas Surabaya. Pemerintah Kota Surabaya
- Purwono, Nanang (2006). Mana Soerabaia Koe. Pustaka Eureka; Surabaya.
- Gehl, Jahn (1965). Cities for People. Island Press; Inggris
- Widodo, Dukut I. (2002). Soerabaia Tempo Doeloe. Dinas Pariwisata Kota Surabaya. Surabaya
- White, Edward T. . (1983) . Site Analysis: Diagraming Information for Architectural Design . Architectural Media Ltd.
- Neufert, Ernst, 2000, Architect's Data Third Edition, Blackwell Science.
- Fascia, Denna (2014). Tujuh Ide untuk Kota Tua. Gagasan-gagasan revitalisasi Kota Tua Jakarta pada pameran Jakarta Old Town Reborn. Tersedia: <http://www.konteks.org/tujuh-ide-untuk-kota-tua>

BIOGRAFI



Nama : Nabilah Fildzah Dzul-Qo'dah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 27 April 1994
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Ngamarto Indah 494
Lawang Malang 65211
Telepon : +62 341427608
Email : nabilahfildzahdzq@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2000 – 2006 SDN Lawang V
2007 – 2009 SMPN 1 Singosari
2010 – 2012 SMAN 3 Malang
2012 – 2016 Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Pengalaman Organisasi

Organization:

2013 Event Division Of Kpp As New Student Of Architecture Major 2012
2013 Election Committee Of Pemilu ITS 2013
2013 Organizing Committee Of Gerigi ITS 2013
2014 Decoration Division Of Architecture Graduation
2014 Publication Division Of Upgrading Himasthapati Architecture ITS
2014 Chairman Of Awarding Students Of Himasthpati Architecture ITS
2014 Stering Commmitte Of Interaction Faculty Student (Imf) 2014
2014 Facilitator Kelas Inspirasi Surabaya
2013-2014 Staff Of Student Development Hima Sthapati Architecture ITS
2014-2015 Steerring Comitte Big Event Himasthapati Architecture ITS

Internship:

2013 PT. SUA Consultant
2015 PT. Realrich Architecture Workshop
2016 Designer Startup City 113
2016 ARA Architect (Open Studio)